Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 5 - **2000-2001**

HOBBY CONSOLAS

Revista independie... para consolas

¡¡TAL COMO ÉRAMOS!!

¡¡Vaya juegazos!!
Perfect Dark
Gran Turismo 3
Donkey Kong Country
Shenmue
Virtua Tennis
Resident Evil 3

Cuando el videojuego es arte

FINAL FANTASY IX

ASÍ JUGÁBAMOS: LAS CONSOLAS DE LA ÉPOCA
PSOne • Dreamcast • PS2 • N64 • GB Color • Neo Geo Pocket

un auténtico equipazo

La sabiduría de algunos clásicos junto a la frescura de nuevos miembros compusieron una completísima plantilla en esta época.



MANUEL DEL CAMPO siguió dirigiendo la revista y realizando artículos de todo tipo.



RUBÉN J. NAVARRO, redactor jefe, se marcó algunos análisis de juegos míticos.



DAVID MARTÍNEZ demostró ya ser un hombre de acción en sus artículos y fiestas varias.



ROBERTO AJENJO se consolidó como uno de nuestros críticos más prolíficos en la época.



DANIEL QUESADA entró a colaborar en 2000... y aún sigue deleitándonos con sus textos. ¡Un crack!



DAVID ALONSO llegó a la vez que Dani y sigue en activo haciendo cosas... ¡como este suplemento!



JORGE PORTILLO fue miembro de la redacción en esta época. ¡Analizó un montón de juegos!




BRUNO NIEVAS. Es ahora un escritor de éxito, pero se curtió en la redacción durante unos años.



FCO. JAVIER GAMBOA empezó a hacernos reír cada mes con sus viñetas consoleras.



GABRIEL PICHOT. Era especialista en exprimir todo juego deportivo que cayera en sus manos.



SERGIO MARTIN alternaba sus partidos al "Pro" con unos textos repletos de calidad.



RICARDO RUILOBA. Era muy divertido en sus textos... y lo daba todo en las fiestas.

echando la vista atrás...

Los dos primeros años del nuevo milenio estuvieron marcados por la tristeza de asistir al fin de las primeras grandes "consolas 3D" y, al mismo tiempo, por la emoción de conocer a sus sucesoras.

El final de unas máquinas revolucionarias

En números anteriores de este suplemento asistimos al nacimiento y asentamiento de uno de los mayores hitos de la historia de las consolas: el paso de las 2D a las 3D. Máquinas como Saturn, PlayStation o Nintendo 64 fueron responsables de cambiar nuestra forma de jugar para siempre, haciendo posibles nuevas y alucinantes experiencias que, sin saberlo, servirían para sentar las bases de los videojuegos "modernos". Así mismo, consolas posteriores, como Dreamcast, dieron un paso más allá y fueron pioneras en aspectos que hoy en día resultan fundamentales, como el juego online.

El comienzo de una prometedora nueva etapa

En el ejemplar que tenéis entre manos recordamos la recta final de la vida de estas "visionarias", un periodo de madurez que permitió a los desarrolladores exprimir al máximo los circuitos de unas máquinas que aún eran capaces de alucinarnos gracias a juegazos como *Shenmue, Final Fantasy IX* o *Perfect Dark*, pero que -al mismo tiempo- (y exceptuando el caso de Dreamcast, cuya prematura "muerte" fue causa de otros factores) ya mostraban síntomas evidentes de agotamiento.

La hora del relevo generacional había llegado. PS2 fue la primera en llegar a España, pero en nuestras páginas también os hablamos de dos inminentes contendientes: Xbox y GameCube. La batalla, una vez más, prometía ser épica, y la revista estaba preparada para contárosla.





arranca un nuevo milenio

La alocada década de los 90 nos dijo adiós para dar paso a una nueva era en la que parecía que las nuevas tecnologías iban a dominarlo todo. Sí, vale. Pero la cosa iba poco a poco...

El siglo XXI ya estaba aquí. Y no, no teníamos coches voladores ni robots autónomos a punto de rebelarse. ¡Pero no por eso nos aburríamos ni un poquito!

Quedamos en el ciber

El nuevo milenio arrancó como estaba "mandao": con Ramón García presentando las campanadas y con un frío que pelaba. Suerte que nuestro armario estaba surtido de plumas Pedro Gómez (1), bombers, botas Salomon, pantalones acampanados y demás prendas de moda que, además de abrigar, nos hacían ser el más "malote" del ciber (2). Allí pasábamos las tardes jugando a *Counter Strike* y chateando por el Messenger con la chica a la que nos queríamos ligar (3). Lo malo es que ella pasaba bastante y sólo parecía importarle las nominaciones de Gran Hermano (4). Una vez más, ¿quién nos ponía la pierna encima? En fin, para extremidades, las que lucía Britney Spears (5), que triunfaba casi tanto como el Scalextric Le Mans (6), el juguete más vendido durante aquel año, en el que -por cierto- se celebraron los Juegos Olímpicos de Sidney (7). Con ellos pudimos comprobar de nuevo que para ganar una medalla hacía falta fuerza y honor, algo de lo que Máximo iba sobrado en Gladiator (8). ¡Peliculón! Por cierto, y con la letra "C", ¿sabéis dónde luchaban los gladiadores? Os daremos una pista: la forma de su arena era tan redonda como el rosco de Pasapalabra (9), el popular programa de TV...

El fatídico 11-S

Por desgracia, los atentados del 11 de Septiembre en EEUU (10) fueron la noticia más relevante de 2001. Desde España, pudimos seguir el suceso en la prensa tradicional y, por primera vez, consultarlo en la recién estrenada Wikipedia (11). Tener una enciclopedia en cualquier parte parecía cosa de magia, aunque para alucinante fue la llegada del primer iPod (12) de Apple. Sus 5 GB de memoria daban hasta para almacenar las canciones de la primera edición de Operación Triunfo (13). Eso sí, a nosotros nos hizo más ilusión ver a Angelina Jolie haciendo de Lara Croft (14) que a Bisbal ganar el concurso, y no digamos ya ir al cine a ver la primer entrega de El Señor de los Anillos (15). ¡Qué pasada! Ni el Bantumi o la serpiente, dos de los juegos de nuestro Nokia 3310 (16) nos había flipado tanto... y eso que eran tecnología punta. Vale que no era algo tan avanzado como había imaginado Kubrick en 2001: Una Odisea en el Espacio (17), pero claro, con lo que no contaba el cineasta en los 60 es que parte de nuestra evolución incluyera bailar en plan vaquero el "No Rompas Más" (18) de Coyote Dax... ¡Cómo para haberlo visto venir!!


1
Los plumas en plan "croissant" y las cazadoras bomber eran tendecia en aquella época.


2
El alto coste de las conexiones a internet hizo que surgieran muchos cibers en España.



9
En 2000 llegó el primer programa de Pasapalabra. ¡Todo un clásico de la TV en España!


10
Los terribles atentados en las Torres gemelas impactaron a toda la población mundial por su dureza.


18
En las discotecas de todo el país se bailaba la coreografía de "No Rompas Más" de Coyote Dax. ¡Ups!


17
¡Por fin llegamos a 2001! Aunque no todo era como había imaginado Stanley Kubrick...







Mercedes Milá arrancó la primera edición de Gran Hermano. ¡Menudo revuelo montó!



Russel Crowe protagonizó Gladiator, de RidleyScott,uno de los taquillazos de la época.

Los JJOO de Sideney fueron el acontecimiento deportivo del año.

6

Esta versión de Scalextric fue el juguete más vendido de 2000. ¡Había cosas que no cambiaban!



Britney Spears y su "Oops... I did it again" fueron uno de los grandes fenómenos musicales del año.





La popular Wikipedia inició su andadura en 2001. ¡Ahora no podemos vivir sin ella!



El formato MP3 estaba en alza, pero la llegada del primer iPod hizo que despegara de forma definitiva.



Los "Triunfitos" fueron un fenómeno de masas en nuestro país... aunque luego en Eurovisión no tuvieron tanto éxito



Los móviles se popularizaron. Y el Nokia 3310 fue uno de los más exitosos-



Peter Jackson cumplió el sueño de muchos: llevar a la gran pantalla la obra principal de Tolkien: El Señor de los Anillos.



Angelina Jolie encarnó a Lara Croft en el cine. La peli mola, pero no está a la altura de los grandes juegos de la saga.

La fuente de alimentación externa permitió a Sony reducir el tamaño y peso de PlayStation.

diseñando el futuro

Desde el juego online de Dreamcast al formato DVD de PlayStation 2, las consolas ya empezaban a demostrar que eran máquinas destinadas a reinar en nuestro salón.

Mientras seguíamos disfrutando de nuestras consolas de la forma "tradicional", el sector empezaba a mostrar las primeras pinceladas de lo que sería el futuro de unas máquinas repletas de posibilidades.

La batalla de los 3 titanes

Durante la mayor parte de esta época, y hasta la llegada de PS2 a finales de 2001, PlayStation, Nintendo 64 y Dreamcast fueron las grandes representantes del panorama consolero en España. Y su lucha fue épica. En primer lugar, y pese a que técnicamente empezaba a acusar sus más de 6 años en el mercado y a que la llegada de su sucesora era inminente, PSX siguió sorprendiéndonos con una cantidad apabullante de juegazos que, continuamente, nos hacía preguntarnos donde estaban sus límites. Por su parte, Nintendo 64, que también miraba de reojo a su relevo, GameCube, redujo un tanto su ritmo de lanzamientos pero no la calidad de los mismos, y gracias al buen hacer de los programadores y a accesorios como el Expansion Pak, que ampliaba la memoria RAM de la consola, recibió algunos de los títulos más espectaculares de su catálogo, como *Perfect Dark*. Por último, Dreamcast hizo por fin honor a su nombre y nos hizo soñar con joyas de la talla de *Shenmue, Resident Evil: Code Veronica* o *Sonic Adventure 2*, con los que demostró que técnicamente estaba muy por

> Tras meses de rumores y desmentidos, Sega anunció finalmente el cese de la producción de Dreamcast en 2001, así como su retirada definitiva del mercado de desarrollo de consolas.

explorando el juego online

Dreamcast dio el pistoletazo de salida (en consolas) a un nuevo universo que, hoy en día, es tan habitual como indispensable: el juego online. Nuestras conexiones de 56 Kbps echaron humo con títulos como *ChuChu Rocket* o *Phantasy Star Online*, con los que muchos pudimos experimentar por primera vez lo que era jugar con otras personas a través de internet. Más adelante, sistemas como PS2 incorporaron un módem externo que posibilitaba disputar partidas online. ¡Había nacido una nueva forma de jugar!


novedades Dreamcast

¡Ha llegado el juego online!

ChuChu Rocket!

Hasta seis billones de jugadores. Al fin se ha hecho realidad el eslogan de Sega acerca de las posibilidades online de Dreamcast. Y le ha tocado a «ChuChu Rocket!» dar el pistoletazo de salida. ¿Cuáles son las claves de su éxito? Leed, leed...

Chu-Chu Rocket fue, para muchos, nuestra primera experiencia con el juego online. Su fórmula era tan divertida... como grandes eran las broncas que nos llevábamos por dejar la línea de teléfono inoperativa al conectarnos a internet a través del módem de 56kbps.



PLAYSTATION

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD-ROM** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1995** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **69.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **105 millones**

La ya "madura" consola de Sony recibió en 2000 una nueva versión que reducía el tamaño y peso de la máquina original. Bajo el nombre de PSOne, este rediseño llegó a las tiendas a un precio de 19.900 pesetas y prácticamente al mismo tiempo que su sucesora: PlayStation 2. Con este movimiento, Sony alargó aún más la vida de su mítica consola, que en la recta final de su vida contaba con apabullante catálogo de juegos.

Dreamcast anunció su fin en 2001, pero antes de "irse" nos dejó juegazos para el recuerdo.

SEGA DREAMCAST

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **GD-ROM** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1999** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **39.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **10 millones**

La enorme calidad de esta consola no fue suficiente para que, en 2001, Sega anunciara el fin de la producción de Dreamcast. La mala situación financiera de la compañía, provocada -entre otros factores- por el fracaso de anteriores sistemas, como Mega CD o 32X, propició esta triste decisión. Aún así, la máquina nos dejó grandes juegazos en esta época, como *Shenmue*, *Virtua Tennis* o *Resident Evil: Code Veronica*.

delante de sus competidoras. Por fin parecía que las cosas empezaban a irle bien a Sega... ¿o no?

El final de un sueño

Tras una larga temporada de rumores, Sega confirmó, en 2001, la peor noticia posible: el cese de la producción de Dreamcast y, aún peor, su punto y final como compañía desarrolladora de hardware, pasando desde ese momento a centrarse en la creación de títulos para el resto de

La evolución del juego online en consola fue algo lenta, pero poco a poco iban llegando propuestas cada vez más ambiciosas, como el enorme mundo interconectado que nos propuso *Phantasy Star Online*, de Dreamcast.

NINTENDO 64

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **64 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1997** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **34.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **33 millones**

Pese a la dura competencia de PSX y PlayStation 2, Nintendo 64 consiguió aguantar muy bien el tipo durante estos dos años. Y eso que -en septiembre de 2001- la compañía de Mario lanzó en Japón su sucesora: GameCube, que no llegaría a España hasta mayo de 2002. Juegazos de la talla de *Perfect Dark* o *Donkey Kong 64* sirvieron para demostrar que los 64 bits de Nintendo aún tenían mucho que decir.

Con GameCube ya disponible en Japón, Nintendo 64 no se amilanó y siguió ofreciendo grandes juegos.

plataformas del mercado, incluidas las del "eterno rival", Nintendo. Esta noticia supuso la puntilla definitiva para una ya maltrecha Dreamcast que, poco a poco, vio cómo su ritmo de lanzamientos decaía hasta desaparecer casi por completo en España a finales de 2001, dando así por finalizada la breve e injusta vida de una de las mejores consolas que ha "parido" la industria.

PlayStation y Nintendo 64 vivían su última etapa mientras GameCube y PlayStation 2 ya eran una realidad en EEUU y Japón, aunque la nueva consola de Nintendo llegaría a España en 2002

PlayStation 2 se estrena en España

Un año y medio después de conocer sus primeros detalles, Sony puso a la venta PlayStation 2 en España el 24 de noviembre de 2000. A pesar de su elevadísimo precio de lanzamiento, al que había que añadir -como mínimo- un juego y una tarjeta de memoria (lo que se acercaba peligrosamente a las 100.000 pesetas), su recepción en nuestro país fue todo un éxito que hizo que conseguir una PS2 el día de salida no fuera nada fácil. Con su procesador Emotion Engine y su unidad de DVD, con capacidad para reproducir películas en este formato como principales abanderados, la nueva consola de Sony tuvo un catálogo de lanzamiento bastante discreto, y del que destacaron títulos como *Tekken Tag Tournament* o *International Superstar Soccer*. El desconocimiento de la máquina por parte de los desarrolladores, unido a la complejidad de su arquitectura, que hacía que programar para ella fuese una tarea realmente ardua, desembocó en una primera etapa de la consola descafeinada a nivel de software, pero no exenta de demostraciones de su potencial, como *Gran Turismo 3 A-Spec* o *Devil May Cry*.

Renovando el parque portátil

Con una presencia en el mercado casi anecdótica de Neo Geo Pocket y Neo Geo Pocket Color,

fiebre por el survival horror

Llevaban años de moda, pero en esta época los juegos de terror vivieron una auténtica era dorada que inundó nuestras consolas de experiencias cada vez más aterradoras gracias al dominio de los desarrolladores de consolas "veteranas", como PlayStation y N64, o apoyadas por la potencia de los recién estrenados sistemas de 128 bits, que sirvieron para dejarnos pegados al sofá gracias a sus enormes posibilidades técnicas.


Preestreno

CAPCOM

Dino Crisis 2

Seguro que algunos por ahí pensarán que ya se ha tocado techo en el género de los "survival horror". Pues el Sr. Mikami (responsable nada más y nada menos que de la saga «Resident Evil» y del primer «Dino Crisis») quizás también piense lo mismo, y por eso ha decidido darle un giro total al desarrollo de «Dino Crisis 2» y ha convertido la aventura casi en un arcade.

PlayStation

Noviembre

Preestreno

SQUARE

Parasit

Hace dos años Square lanzó al mercado j sin llegar a alcanzar las cotas de calidad buena experiencia de juego. Esta segund componente de aventura, asemejando su «Resident Evil», y acercándola, por tanto

PlayStation

PlayStation, que puso de moda el género de terror con *Resident Evil*, siguió recibiendo grandes y aterradoras propuestas, como la segundas partes de *Dino Crisis*, de Capcom, y de *Parasite Eve*, de Square. ¡Vaya dos juegazos!



como las maracas

Los periféricos y accesorios siguieron avanzando en esta época en busca de nuevas propuestas, algunas de ellas bastante alocadas, como las maracas de *Samba de Amigo*. Por supuesto, tampoco faltaron a la cita otros divertidos "gadgets", como alfombras de baile, pistolas de luz cada vez más precisas y hasta la mesa de mezclas de *Beatmania* para PlayStation. Todo ello sin olvidarnos de accesorios indispensables, como tarjetas de memoria con cada vez más capacidad o el Multitap de Sony, que permitía conectar 8 mandos.

Bailar, pinchar como un DJ profesional, tocar las maracas... ¡no había límites!

Casi 9 meses después de su salida en Japón, PS2 por fin se estrenó en España a finales de 2001.

PLAYSTATION 2

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2000** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **74.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **160 millones**

Precedida por una gran expectación, Sony puso a la venta PlayStation 2 en España a finales de 2000. Pese a que su catálogo de lanzamiento no era para tirar cohetes, más de 65.000 consolas fueron vendidas en nuestro país durante los meses de noviembre y diciembre. El ansia por hacerse con una PS2 fue tal que Sony se vio obligada a crear un riguroso sistema de reservas antes de su salida.

Dreamcast y PS2 abrieron a los programadores nuevos horizontes con los que brindarnos unos sustos muchos más elaborados que nunca. *Resident Evil: Code Veronica* fue uno de los pioneros de esta nueva hornada de "survivals".

llegan los primeros juegos para móviles

Si tan solo un par de años antes ya nos parecía casi de otro mundo tener la oportunidad de efectuar llamadas desde cualquier parte, pronto los fabricantes de móviles empezaron a ver en estos dispositivos una plataforma ideal de ocio, por lo que comenzaron a llegar las conexiones a internet móviles y los primeros videojuegos para algunos terminales, de los que os hablamos en la revista.



La serpiente, o "Snake", fue un juego para móviles muy popular en aquella época.

LOS VIDEOJUEGOS SE PREPARAN PARA AFRONTAR LA NUEVA TECNOLOGÍA MÓVIL

WAP

PUERTA AL FUTURO DEL ENTRETENIMIENTO

...os habréis oído hablar de los nuevos teléfonos ... conectan a Internet. Pues bien, la pasada edición del Tokyo Game Show sirvió para darnos cuenta de que el desarrollo de esta nueva tecnología no afectará únicamente a la telefonía móvil, sino que nuestro mundillo, el de los videojuegos, verá llegar toda una nueva generación de títulos para estos pequeños e increíbles aparatos.

¿QUÉ ES WAP?

Las conexiones wap empezaban a pegar con fuerza y ofrecían un nuevo mundo de posibilidades.



UMTS: EL FUTURO DE LA ERA MULTIMEDIA MÓVIL



LUDIWAP: PIONERA EN EL DESARROLLO DE JUEGOS WAP



¿CUÁNTO COSTARÁ JUGAR A TRAVÉS DE WAP?

«Gangsters», un re... PC, será el primer "juego móvil"

Eidos está programando su primer título para teléfonos WAP

Como muchos sabréis, la tecnología WAP es nuevo protocolo que permite a los teléfonos móviles acceder a Internet. Sin embargo, gracias a este invento vamos a poder disfrutar de una próxima oleada de juegos programados especialmente para jugar en móviles, hecho al que cada vez se suman más compañías.

Una de ellas es Eidos, que acaba de anunciar que en estos momentos se encuentra desarrollando la que será su primera aportación a la tecnología WAP. El título en cuestión será «Gangsters», una versión de un juego que apareció para PC hace algo más de un año, en el que tenemos que realizar ciertos trabajos "sucios" para alcanzar la cima de la mafia.



NEO GEO POCKET/ COLOR

FABRICANTE: **SNK** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1999** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **17.990 pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **2 millones**

Las dos portátiles de SNK, que llegaron a España en 1999, siguieron teniendo cierta presencia en nuestro país durante esta época, aunque el reducido ritmo de lanzamientos para ellas hizo que pronto pasaran al olvido y se convirtieran en máquinas para coleccionistas. La falta de apoyo por parte de las "third parties" y el dominio "portátil" de Nintendo fueron determinantes.

Nintendo dominaba en solitario el mercado portátil durante esta época gracias a Game Boy Pocket y Game Boy Color, que gozaba de una excelente salud. Esta situación no hizo dormirse en los laureles a la compañía nipona, que -en junio 2001 y tan solo 3 meses después de su estreno en Japón- puso a la venta en España Game Boy Advance, una nueva portátil de 32 bits que estaba destinada a suceder de forma definitva a su mítica Game Boy, que aquel año celebraba su duodécimo aniversario. Con un diseño totalmente nuevo, y que incorporaba por primera vez en una portátil de la marca los botones "L" y "R", la consola fue muy bien recibida por el público, aunque en esta etapa no nos dio tiempo a ver de lo que era realmente capaz.

Mientras, al otro lado del mundo...

Muchas de las páginas de la recta final de 2001 en Hobby Consolas estuvieron agitadas por lo que se

Microsoft se lanzó de lleno al mercado de las consolas y Xbox se puso a la venta en Estados Unidos en noviembre de 2001, 4 meses antes de su llegada oficial a España, el 14 de marzo de 2002.

La apuesta portátil de SNK no consiguió despegar en nuestro país.



Nintendo lanzó su nueva consola portátil, que tomaría el relevo de la mítica Game Boy.



Muy bien asentada en el mercado, GB Color fue una auesta segura para los amantes de las portátiles.

GAME BOY ADVANCE

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2001** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **19.990 pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **35 millones**

La nueva portátil de Nintendo llegó a España el 22 de junio de 2001. Con una CPU de 32 bits, pantalla TFT de 2,9 pulgadas y retrocompatibilidad con los juegos de Game Boy y Game Boy Color, esta nueva plataforma amplió las posibilidades de juego portátil con el sello de calidad de Nintendo gracias a juegos como *F-Zero Maximum Velocity* o *Mario Kart Super Circuit*.

GAME BOY COLOR

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1998** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **12.990 pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **30 millones**

La "pequeña" de la casa nintendera ofreció a sus propietarios 2 años maravillosos en cuanto a calidad y cantidad de lanzamientos. Para que os hagáis una idea, más de 150 juegos para ella se sometieron a nuestro análisis en esta época, de entre los que podemos destacar joyas como *Metal Gear Solid, Perfect Dark, The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons*... ¡consolón!

cocía en Japón y Estados Unidos. En el primero ya disfrutaban desde septiembre de 2001 de GameCube, mientras que en el segundo tenían la suerte de, en noviembre, poder acompañar a la nueva consola de Nintendo con una novedosa máquina de una compañía que, tan solo unos años antes, casi nadie hubiera ni siquiera imaginado en este baile: Microsoft, la gigante del mundo del PC, se lanzaba de lleno al mundo de las consolas con Xbox, un auténtico prodigio tecnológico con el que pretendían hacer sombra a la mismísima Nintendo y a la, por aquella época, casi intratable Sony. Los primeros compases de 2002, cuando por fin aterrizasen estos nuevos sistemas en nuestro país, prometían ser emocionantes para todos los amantes de los videojuegos. Y vaya si lo fueron... Pero eso ya os lo contamos el próximo mes.

...no sólo juegos

La cada vez mayor importancia a nivel económico y social de los videojuegos en todo el mundo hizo que los productos relacionados con ellos crecieran de forma desmedida. Por nuestro "escaparate" pasaron cientos de piezas de "merchandising" como figuras, cómics, bandas sonoras, ropa de todo tipo... ya no solo nos conténtabamos con disfrutar del juego en sí, sino que buscábamos identificarnos con él.


FINAL FANTASY VII
FIGURAS
El primero de PlayStation
OBJETOS
Cóctel de productos




Escaparate
B.S.O.: Sega en CD
B.S.O.: La banda de la serie de TV
2.640 Ptas.
FIGURAS:
Spawn, el terror toma form


ACCESORIOS:
Pokémon Pikachu Color
5.490 Ptas.
PACK: Un Majora's Mask de lujo
DVD: Novedades DVD en España


1.290 ptas.

Escaparate
TOY FAIR 2001
El rol y la acción han sido los géneros que más movimiento han tenido en las consolas de Sony en la nuestra norteamericana. ¡Atentos a las novedades sobre las figuras de MGS2!
Las compañías también se han acordado de Dreamcast a la hora de realizar sus productos, y presentaron sus últimas creaciones ante una gran expectación.



La obra de teatro "Quiero ser tu Canario" sirve como brillante comienzo del juego.



Las secuencias CG alcanzaron un nivel de calidad altísimo.



1 la novena maravilla de square

final fantasy IX



PlayStation

- COMPAÑÍA: **Squaresoft**
- CONSOLA: **PlayStation**
- AÑO: **2001**
- Nº DE LA REVISTA: **114**
- NOTA: **99**

¡mosquis!

ES LA ENTREGA FAVORITA DE SAKAGUCHI, el creador de la saga. Ha declarado que es el juego más fiel a su concepto original de *Final Fantasy*.

EL EMOTIVO FINAL fue cambiado en hasta siete ocasiones hasta dar con el definitivo que conocemos.

En una época en la que todo el mundo miraba a la nueva consola de Sony, PSX demostró que aún tenía capacidad para sorprendernos. Y lo hizo con un título que forma parte ya de la historia de los videojuegos.

Con Final Fantasy VII, Square revolucionó los RPG y creó una leyenda que, posteriormente, consolidó con la octava entrega. Por esto, la expectación por *FFIX* era máxima y, como ya sabéis, los genios nipones dieron de nuevo en el clavo con un juego de rol que no solo alcanzó los límites técnicos de PSX, sino que también nos llegó a lo más profundo del corazón gracias a su inolvidable historia, que nos trasladaba hasta el reino de Alexandria y sus barcos voladores. La nueva y "medievalesca" ambientación sentó de maravilla a esta entrega, que potenció su fórmula habitual de exploración y combates por turnos, para dar forma a un RPG absolutamente brillante, y que embriagó nuestros sentidos gracias a los maravillosos diseños de Amano y a las mágicas melodías del maestro Uematsu.



Yitán y Vivi fueron dos de los principales protagonistas ¡Derrochaban ca[illegible]ma!

La despedida de la saga Final Fantasy en PlayStation no pudo ser más brillante y épica.



Preestreno

SQUARE

Final Fantasy IX

El momento de la verdad se aproxima. El juego más esperado de PlayStation va a salir a la venta en nuestro país a lo largo del mes de febrero, y con él llegará hasta nosotros la obra magna de Square, uno de los juegos más maravillosos jamás creados. «Final Fantasy» volverá a hacernos soñar por última vez en PS...

PlayStation

Febrero



En portada

Final Fantasy IX es uno de los pocos elegidos que se ha hecho con 2 portadas de nuestra revista. Aquí os las mostramos.

su paso por la revista

Varios reportajes exclusivos antes y después de su estreno en Japón, dos portadas, postérs y hasta una guía en un suplemento independiente fueron parte de la extensísima cobertura que dimos al juego.

Fuimos capaces de completar el juego en japonés para contaros todo sobre él antes que nadie.

nuestra nota

Una de las notas más perfectas de la historia de Hobby Consolas y que incluso obtuvo un ansiado "100", eso sí, solo en el apartado gráfico. El resto de aspectos también rozaron la perfección y únicamente la ausencia de voces le hizo perder algunas décimas.


Acción, espionaje, graficazos y... ¡aliens! Este juego lo tenía todo.







su paso por la revista

Contar las páginas que *Perfect Dark* ocupó en nuestra revista es una tarea complicada, puesto que su presencia fue altísima. La culminación de esta cobertura fue el amplísimo análisis y su portada.

2 una oscura perfección
perfect dark



- COMPAÑÍA: **Rare**
- CONSOLA: **N64**
- AÑO: **2001**
- Nº DE LA REVISTA: **119**
- NOTA: **99**

¡mosquis!

UN TROZO DE QUESO CHEDDAR se esconde en cada nivel. Cogerlos sirve para... ¡nada en absoluto!

EL NOMBRE DE JOANNA DARK está inspirado en la heroína y militar Juana de Arco (Jeann d'Arc, en francés).

Rare volvió a demostrar su calidad y su dominio de N64 creando uno de los mejores juegos de acción en primera persona de la época... y de todos los tiempos.

Tras dejarnos alucinados con Goldeneye, Rare consiguió exprimir aún más las posibilidades de N64 para hacer de la misión de Joanna Dark una de las más espectaculares de la historia de la consola. Tomando como base la fórmula del juego protagonizado por 007, *Perfect Dark* fue un paso más allá y mezcló como nunca nadie antes los momentos de acción en primera persona con los de aventura y espionaje, que se veían reforzados por un gran número de "gadgets", como el visor de rayos X o la cámara espía". Todo esto, unido a una apasionante trama, a un apartado técnico impresionante y a unos impagables modos multijugador, dio como resultado un título que rozó la perfección.



La letal Joanna Dark protagonizó uno de los mejores juegos del catálogo de Nintendo 64.



Gráficos: 100
Podríamos llenar este apartado con halagos continuos y seguiríamos sin hacerle justicia al trabajo de Rare. Gráficamente, es el mejor juego que hemos visto jamás para esta consola. ¿Queda claro?

Sonido: 96
Música al estilo "007" de corte futurista, excelentes efectos sonoros y voces (en inglés) con buena entonación, y todo ello en perfecto Dolby Surround. Muy bueno, pero creo que un juego así merecía a todas luces su doblaje.

Jugabilidad: 99
Impecable. El control de Joanna hace honor al nombre del juego permitiéndonos hacer en todo momento lo que queremos. Tan sólo tiene un defecto de precisión al intentar cambiar de arma, que impide que la nota lleve tres cifras.

Diversión: 99
Mientras estéis jugando sentiréis que sois Joanna Dark en medio de un complot de espionaje de proporciones galácticas. Decir que es casi REAL es el mejor halago que se le puede hacer a un juego.

Opinión:
«Perfect Dark» es el mejor juego de su género para cualquier sistema, y uno de los mejores títulos de la historia de los videojuegos. Un cartucho realmente perfecto en casi todos sus apartados, y que por su impecable calidad gráfica, su absorbente y variado desarrollo y sus insuperables modalidades multijugador no os podéis perder. Si no tenéis N64, este juego es una excelente excusa para comprarla.

Valoración 99

nuestra nota

Pocas veces un juego ha conseguido obtener una puntuación más cercana al ansiado "100" que *Perfect Dark*. Fue muy difícil encontrar algo negativo en un título que rayaba a un nivel altísimo.



HOBBY CONSOLAS
Revista independiente de videojuegos
GUÍA COMPLETA DE FEAR EFFECT
PRÓXIMOS ÉXITOS
A Sangre Fría
Code: Veronica
Ferrari 355
Jedi Power Battles
Mario Tennis
PÓSTER GIGANTE
Colin McRae 2
Ecco the Dolphin
LO MEJOR DEL E3
Metal Gear Solid 2,
Dino Crisis 2,
Quake III...
¡¡alucinante!!
Llega el mejor juego de acción de la historia
Perfect Dark
REPORTAJE ESPECIAL

Preestreno

SONY

GT 3 A-Spec

Ya podemos enterrar nuestras dudas sobre la capacidad de PS2. «GT 3» está a punto de abandonar la incubadora del genio Yamauchi para inaugurar una nueva generación de simuladores de velocidad: los juegos técnicamente perfectos.

PlayStation 2

Julio

El modo rally

HOBBY CONSOLAS

GRAN TURISMO 3

su paso por la revista

Era uno de los títulos más esperados desde que se anunció PS2, por lo que ofrecimos una cobertura a la altura de las expectativas. Como colofón final, publicamos un análisis extensísimo.

Así será el nuevo modo «Gran Turismo»

El modo Gran Turismo volvió a ser el eje principal del juego.

El apartado técnico de *GT3* fue una de las primeras grandes demostraciones del poder de PS2.

3 velocidad de nueva generación

gran turismo 3



- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PS2**
- AÑO: **2001**
- Nº DE LA REVISTA: **119**
- NOTA: **99**

¡mosquis!

GRAN TURISMO 2000 fue el nombre inicial del proyecto, pero al final se cambió al que todos conocemos.

ES EL MÁS VENDIDO de la serie *Gran Turismo*, con casi 15 millones distribuidas en todo el mundo.

La saga de velocidad más representativa de Sony se estrenó en PlayStation2 con un simulador de proporciones mastodónticas y con una factura técnica asombrosa.

PS2 apretó el acelerador gracias a *Gran Turismo 3 A-Spec*. Tras un arranque de la consola algo "lento", la nueva entrega del simulador de velocidad estrella de Sony fue la mayor demostración hasta la fecha de lo que eran capaces de ofrecer sus poderosos 128 bits. Partiendo de las mismas bases que las dos anteriores entregas, Kazunori Yamauchi y su equipo ampliaron la gran mayoría de opciones y modos de juego que ya habíamos visto en PSX, y lo acompañaron de un gran número de mejoras, de entre las que destacó un apartado técnico realmente impresionante y que nos dejó totalmente alucinados. Por fin, y tras las dudas iniciales, PlayStation 2 demostró que la nueva generación de consolas estaba más que justificada y que -con ella- iban a llegar experiencias que nos harían disfrutar de los videojuegos como nunca antes.



Los desarroladores colaboraron con Logitech para fabricar un volante a la altura de las circunstancias.

nuestra nota

Lo calificamos como el mejor simulador de velocidad hasta el momento y como uno de los mejores juegos de la historia, por lo que su puntuación fue tan alta como la diversión que ofrecía.

Gráficos: 99
Mejor que la realidad. Los modelos son perfectos, y además reflejan nítidamente unos escenarios soberbios. Por no hablar de los efectos de polvo, las pistas mojadas... sólo falta que los coches se abollen.

Sonido: 92
En la tradición de los «GT», los temas musicales están interpretados por prestigiosos artistas internacionales como Lenny Kravitz o Ash. El sonido de los motores, tan logrado que podríais conducir "de oído".

Jugabilidad: 98
El control analógico es delicioso, y si poseemos el volante oficial, resulta difícil establecer el límite entre realidad y juego, pero lo mejor es comprobar cómo varía el manejo al cambiar de modelo.

Diversión: 99
Te gusten o no los juegos de velocidad, «GT3 A Spec» es irresistible. Duración, IA y dificultad juegan a su favor. Y cómo no, también cuenta con el mejor multijugador que jamás ha tenido un juego de velocidad.

Opinión:
No nos ha temblado el pulso a la hora de ponerle a «GT 3» este pedazo de nota. Con él se han cumplido las promesas de una nueva manera de jugar en 128 bits: no existen defectos técnicos, la máquina está al servicio de una jugabilidad que se ajusta a todos los gustos y sus posibilidades son infinitas. Es el mejor juego de la historia, pero le dejamos una décima de margen para futuras entregas de la serie.

Valoración 99


Técnicamente, esta versión estaba por debajo de la de SNES, pero lucía muy bien.




novedades
Game Boy Color

El mejor juego de Game Boy Color

Así de clarito os lo queremos dejar desde el principio. Rare ha conseguido superarse con esta conversión del clásico plataformas de SNES creando la mayor obra maestra que hemos visto para la portátil de Nintendo.


Tipo: Plataformas
Compañía: Rare
Distribuidora: Nintendo
Precio: 5.990 ptas.
Jugadores: 1 ó 2
Idioma: Castellano

¡Y además, minijuegos para compartir!

Game Boy Color ya tiene su juego DEFINITIVO gracias a esta perfecta conversión de Rare del clásico de Super Nintendo.

El reino animal nos ayudará

su paso por la revista

Desde que Nintendo anunció oficialmente Game Boy Color, *Donkey Kong Country* fue uno de los títulos que mas esperábamos, por lo que siempre seguimos muy de cerca a esta entrañable pareja de monos.

4 una monada a todo color

donkey kong country



- COMPAÑÍA: **Rare**
- CONSOLA: **Game Boy Color**
- AÑO: **2000**
- Nº DE LA REVISTA: **111**
- NOTA: **99**

¡mosquis!

ES UNA ADAPTACIÓN DEL ORIGINAL de SNES, que fue uno de los mejores títulos de la consola de 16 bits de Nintendo

UNA NUEVA VERSIÓN PARA GAME BOY ADVANCE llegaría en 2003, casi 10 años después de la salida del original.

Los genios de Rare consiguieron exprimir al máximo los circuitos de Game Boy Color para marcarse un título de plataformas absolutamente brillante e inolvidable. ¡Parecía mentira que 8 bits dieran para tanto!

Tras deleitarnos en SNES 6 años antes, Donkey Kong y su sobrino, Diddy Kong, regresaron a palestra gracias a una versión de su juego para Game Boy Color, la -por aquel momento- consola portátil más potente de Nintendo. Trasladar la experiencia de unos de los juegos más espectaculares de Super Nintendo a los 8 bits de esta pequeña consola no parecía posible, pero los "magos" de Rare se sacaron de la chistera una adaptación que mantenía toda sus posibilidades intactas y que incluso ofrecía algunos añadidos exclusivos, como 2 minijuegos (uno de pesca y otro de puntería). Uno de los grandes de Game Boy Color.

Donkey y Diddy Kong era la particular pareja protagonista. ¡Un dúo inigualable!

Gráficos: 99
Una imagen vale más que mil palabras. Es increíble, repetimos, increíble, la calidad visual, las animaciones y la suavidad de scroll de este juego. Ver para creer.

Sonido: 92
No hemos podido contener la emoción al escuchar unas melodías que en su día quedaron grabadas en lo más profundo de nuestro sentido auditivo. No aporta nada más, pero tampoco lo necesita.

Jugabilidad: 99
Impecable. Es el juego que mejor control presenta de todo el catálogo de Game Boy (con permiso de Wario), coronado por unas animaciones de lujo.

Diversión: 99
Terminar los más de 40 niveles no es fácil, y conseguir el 100% de los ítems y secretos os puede llevar semanas. Además, tiene ese punto justo de dificultad que te pica y no te deja separarte de la consola. Una inversión segura para las vacaciones de Navidad.

Opinión:
Si «Donkey Kong Country» ya resultaba genial en su versión de SNES, imaginad lo que supone poder llevárselo de paseo manteniendo toda su diversión y calidad gráfica. Gracias a Rare (que algún día nos contarán cómo lo hacen) los 8 bits de GBC se han multiplicado por dos y podemos disfrutar, no ya del más completo y adictivo plataformas, sino del mejor juego del extenso catálogo de esta consola, que ya es decir. TOTALMENTE IMPRESCINDIBLE.

Valoración 99


Así lucía la versión original del juego para Super Nintendo.

nuestra nota

Otro de los pocos privilegiados que se ha hecho con un 99 en Hobby Consolas. Su enorme capacidad de diversión y excelente apartado técnico sin duda se lo ganaron a pulso. ¡Un juegazo!

Ir a los recreativos era una de las muchas cosas que podíamos hacer en *Shenmue.*

su paso por la revista

Era el juego que todos los usuarios de Dreamcast esperábamos, por lo que -hasta su lanzamiento- raro fue el mes en el que no le dedicábamos un espacio, algo que culminó con su análisis y una genial portada

La sensación de libertad fue uno de los puntos fuertes del juego.

Vengar a su padre era la motivación de Ryo Hazuki para embarcarse en este épico viaje.

5 un sueño hecho realidad
shenmue

La épica cruzada de Ryo Hazuki redefinió el concepto que teníamos de los juegos de aventuras y nos trasladó a un Japón de 1986 al que, aún a día de hoy, seguimos deseando volver. ¡Larga vida a *Shenmue*!

- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Dreamcast**
- AÑO: **2000**
- Nº DE LA REVISTA: **111**
- NOTA: **98**

"Algún día todos los juegos serán como Shenmue". Esta frase, que cerraba nuestro análisis del juego, es una buena forma de transmitir lo que sentimos al disfrutar por primera vez de una obra maestra inolvidable y adelantada a su tiempo. Poco podemos deciros que no sepáis ya de este "regalo" de maestro Yu Suzuki, que consiguió que -por primera vez- nos sintiéramos vivos dentro de un videojuego. Reunía un argumento apasionante, y que se desarrollaba de forma magistral, un genial sistema de combate y, sobre todo, una capacidad de inmersión sin parangón hasta el momento, y que nos permitía realizar libremente casi cualquier cosa que se nos ocurriese, como jugar al billar o cuidar a un gatito "virtual".

Shenmue fue el mayor legado que nos dejó Dreamcast. Sí, hoy en día hay juegos como *Shenmue*, pero pocos han conseguido transmitirnos tanto.

¡mosquis!

PROJECT BERKLEY fue el nombre en clave del juego y el título de un disco de extras de *Virtua Fighter 3TB* que incluía material de *Shenmue*.

IBA A SALIR PARA SATURN, e incluso es posible ver vídeos de esta versión en internet, pero al final se pasó a DC.



nuestra nota

La falta de traducción al castellano fue su principal lastre a la hora de hacerse con una puntuación perfecta. Aún así, lo calificamos como una "obra de arte en forma de videojuego".



Gráficos: 99
Expresiones faciales, entornos 3D cuidados al milímetro, interacción total... podríamos seguir, pero lo mejor es echar un vistazo al mejor trabajo gráfico de la historia.

Sonido: 96
Esperamos que la edición española respete el original en el que se incluye la alucinante BSO.
En cuanto a los diálogos están sincronizados con el movimiento de los personajes, pero en inglés.

Jugabilidad: 97
Nuestras posibilidades no terminan nunca, aunque al principio cuesta un poco hacerse con los controles de Ryo.

Diversión: 97
A lo largo de los 3 GDs de «Shenmue» -que aseguran una experiencia tan larga como intensa-, podemos hacer casi de todo, desde pelear hasta cuidar una mascota virtual, aunque la investigación principal resulte un pelín lineal. No perdáis de vista los juegos clásicos y de Saturn repartidos por el juego.

Opinión:
«Shenmue» disfruta del mejor apartado técnico que hemos visto jamás en un juego, pero su genialidad va mucho más allá. Lo que Suzuki ha logrado es una simulación de la realidad, la experiencia jugable más parecida a la vida misma. Como obra de arte que es, escapa de las calificaciones. «Shenmue» es un regalo de AM2 a todos los jugadores del mundo, es un pedazo de futuro metido en una consola, es una auténtica maravilla... en versión original, eso sí.

Valoración 98


La calidad gráfica era muy alta. ¡Era como tener la recreativa en la televisión de tu propia casa!

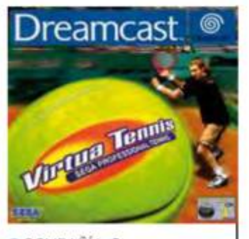




su paso por la revista

Ya hablamos de él cuando solo estaba en recreativa, pero su llegada a Dreamcast nos entusiasmó tanto que os ofrecimos mucho contenido, como unos completos preestreno y análisis... ¡y portada!

6 todo un partidazo
virtua tennis



- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Dreamcast**
- AÑO: **2000**
- N° DE LA REVISTA: **108**
- NOTA: **98**

¡mosquis!

FUE UN ÉXITO EN RECREATIVA, lo que propició su rápida conversión a Dreamcast, en la que también arrasó.

INCLUIA 8 TENISTAS REALES, como Carlos Moyá, Jim Courier, Tommy Haas o Mark Philippossis.

Tener una recreativa en casa era uno de nuestros sueños en aquella época. Sega nos lo puso más fácil que nunca gracias a esta fantástica adaptación del arcade.

Diversión directa y en estado puro.

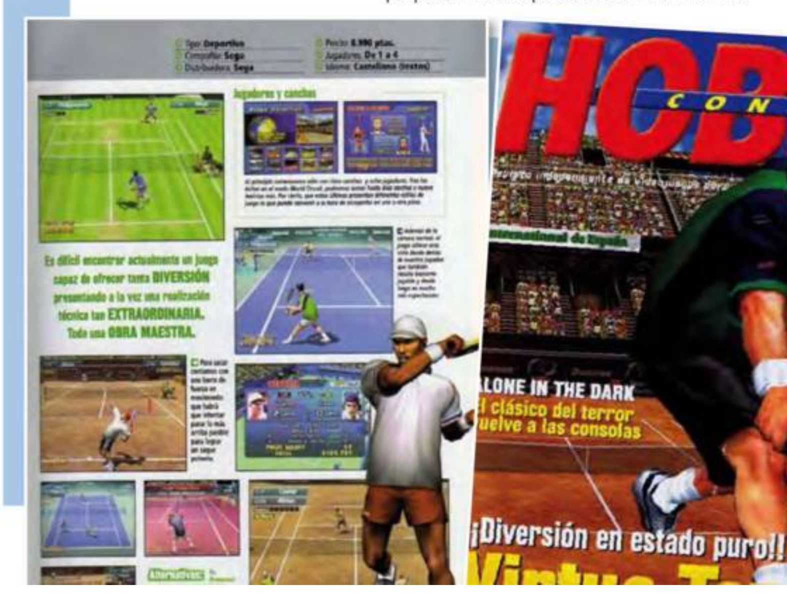
Esa ha sido, casi siempre, la apuesta de los juegos arcade en los salones recreativos, y *Virtua Tennis* fue uno de sus máximos exponentes. Tras dejarnos decenas de monedas en su arcade, Sega realizó una conversión perfecta para Dreamcast, y con ella dio un smash al resto de juegos deportivos de la época. Gracias a su perfecto equilibrio entre ciertas dosis de realismo y "espíritu arcade", los partidos de *Virtua Tennis* alcanzaban unas cotas de diversión inimaginables. Tan solo hacían falta dos botones para lanzar globos, dejadas o remates que alcanzaban su punto álgido en los encuentros multijugador, donde tenían lugar algunos de los piques más épicos del momento.



El ritmo de los partidos era frenético y se alejaba de la simulación realista.

nuestra nota

El 99 que le otorgamos al apartado de la diversión es un claro indicativo de lo mucho que nos gustó *Virtua Tennis*. Fue, de largo, uno de los títulos más jugados en la redacción en aquella época.



novedades PlayStation

Los zombies atacan de nuevo

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Unos pocos supervivientes en medio de una ciudad infestada por zombies... No hace falta decir más para saber que estamos hablando de la saga de terror más famosa de la historia, de una aventura que, en esta tercera entrega, nos ofrece todos los ingredientes necesarios para hacernos pasar más miedo que nunca.

Fabricando la munición

Sin duda, nos encontramos ante EL MEJOR "Resident" de toda la saga, tanto en su apartado TÉCNICO como en su capacidad de meter MIEDO.

El mal de la película

novedades Resident Evil 3

Llega la hora de decidir

A pensar se ha dicho

su paso por la revista

Un nuevo *Resident Evil*, y aún más en aquella época, siempre es un acontecimiento muy esperado, por lo que esta tercera entrega tuvo uno de las mayores coberturas de la historia de la saga en nuestra revista.

Los zombis, Nemesis, la grotesca ambientación... todo estaba pensado para dejarnos helados.

Al completar el juego desbloqueábamos trajes para Jill, como el que lucía en el primer *RE*.



7 resident evil 3



- COMPAÑÍA: **Capcom**
- CONSOLA: **PlayStation**
- AÑO: **2000**
- Nº DE LA REVISTA: **102**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

INSPIRÓ LA PELÍCULA Resident Evil: Apocalipsis, en la que Nemesis es el enemigo principal de la trama.

CHATTERER, el cenobita de la película Hellraiser, tiene un gran parecido con Nemesis. ¿Pura coincidencia o Capcom se fijó en él?

La tercera entrega de *Resident Evil* sirvió para despedir la saga a lo grande en PSX, además de hacernos pasar muchos sustos.

Si algo funciona... ¿para qué cambiarlo? Justo eso debieron pensar en Capcom a la hora de desarrollar *Resident Evil 3: Nemesis*. Y es que, pese a contar con algunas novedades destacables, como el monstruo que da nombre al juego y que nos perseguía cuando menos lo esperábamos, esta tercera entrega mantuvo inalteradas las bases que habíamos visto en las anteriores entregas, sobre todo en *Resident Evil 2*. Pero el caso es que, de nuevo, todo funcionó a la perfección y disfrutamos de la fórmula "survival horror" en su máxima expresión, o lo que es lo mismo, de apasionantes enfrentamientos contra zombis, poca munición, elaborados puzles y miedo, mucho miedo.

nuestra nota

"Como protagonizar una película de miedo". Así definió Manuel del Campo a *RE 3: Nemesis* en su valoración, de la que solo fue capaz de sacar un par de pegas: la reducida duración y la ausencia de doblaje.



Gráficos: 99
Los decorados alcanzan un nivel de detalle sublime, y las distintas criaturas son realmente aterradoras. Magistrales.

Sonido: 95
La banda sonora vuelve a ser una pasada, acompañando perfectamente a la historia, y los efectos de sonido son de película. Lástima que tampoco esta vez se hayan doblado las voces.

Jugabilidad: 98
De nuevo Capcom nos coloca frente a una aventura que se deja jugar sin ningún tipo de problemas. Es como protagonizar una película de miedo. Ni más ni menos.

Diversión: 96
La intensidad de este juego es única, capaz de hacernos pasar ratos estremecedores. Eso sí, puede seguir pareciendo algo corto.

Opinión:
«Resident Evil »3 nos trae todo lo que los aficionados a la saga esperábamos. No hay cambios sustanciales (ni falta que hace), y si una nueva historia aterradora y un puñado de novedades que actualizan el juego y le dan un aire nuevo. Quizás no sorprenda tanto como lo hizo en su día «RE 2», pero su apabullante calidad en todos los sentidos queda fuera de toda duda. Una vez más, su único inconveniente es que resulta algo corto, pero hoy por hoy parece imposible combinar una intensidad de juego tan impresionante como ésta con una extensa duración. En cualquier caso, es un auténtico "imprescindible".

Valoración 97

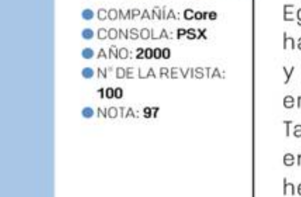




La exploración y los saltos volvieron a ser los elementos principales.



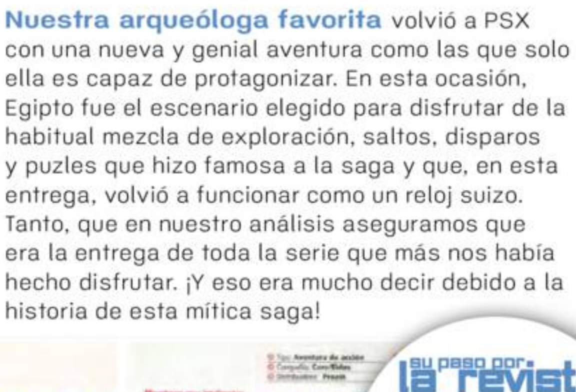
8 tomb raider the last revelation



- COMPAÑÍA: **Core**
- CONSOLA: **PSX**
- AÑO: **2000**
- Nº DE LA REVISTA: **100**
- NOTA: **97**

La cuarta entrega de *Tomb Raider* volvió a hacer que nos rindiéramos ante la gran Lara Croft.

Nuestra arqueóloga favorita volvió a PSX con una nueva y genial aventura como las que solo ella es capaz de protagonizar. En esta ocasión, Egipto fue el escenario elegido para disfrutar de la habitual mezcla de exploración, saltos, disparos y puzles que hizo famosa a la saga y que, en esta entrega, volvió a funcionar como un reloj suizo. Tanto, que en nuestro análisis aseguramos que era la entrega de toda la serie que más nos había hecho disfrutar. ¡Y eso era mucho decir debido a la historia de esta mítica saga!



novedades PlayStation

Misterio en la tumba del Faraón

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



Gráficos: 97
Los mejores de toda la saga. Las increíbles grabados con la iconografía egipcia, los gigantescas estatuas y los majestuosos monumentos recrean una ambientación de fábula. Eso sí, tampoco faltan los ya tradicionales bailes de polígonos...

Sonido: 93
Como en las entregas anteriores, los ruidos de pisadas y mecanismos se superponen a un sobrecogedor silencio y a estupendas melodías que surgen en los momentos de mayor tensión. Y además, las voces están en castellano (aunque también hay algunas en italiano...)

Jugabilidad: 97
Lara sigue moviéndose a las mil maravillas. La dificultad está más ajustada y, para nosotros, este es el «Tomb Raider» más jugable.

Diversión: 98
Toda la enorme diversión de los «TR» anteriores potenciada por puzzles muy imaginativos, una ambientación desbordante y sobre todo, una historia irresistible.

Opinión:
Es, sin duda, una cuestión de gustos, pero a nosotros esta cuarta entrega es la que más nos ha enganchado de toda la saga. ¿Por qué? Pues porque es la que más nos ha impresionado gráficamente, la que más nos ha metido en la historia, la que mejor combina -en nuestra opinión-, inteligencia, acción y habilidad, la que ofrece los puzzles más originales... Es, en definitiva, el «Tomb Raider» más apasionante y absorbente de toda la serie, lo cual es mucho decir...

Valoración 97

su paso por la revista
Lara siempre ha sido una de nuestras debilidades, y con *The Last Revelation* llenamos decenas de páginas hablando sobre su regreso.

Manejar a Lara cuando tenía 16 años fue una de las sorpresas del cuarto juego de la serie.

nuestra nota
Esta cuarta entrega consiguió hacerse con la nota más alta de la serie, solo igualada por *Tomb Raider II*.



9 sonic adventure



- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Dreamcast**
- AÑO: **2001**
- Nº DE LA REVISTA: **118**
- NOTA: **96**

La mascota de Sega volvió a demostrar su dominio de las 3D en Dreamcast con una aventura espectacular.

Sonic se despidió de Dreamcast con una de las mejores demostraciones de las posibilidades de la consola y del popular erizo, que se marcó un juegazo muy vertiginoso y que hizo honor a sus orígenes. Saltos imposibles, loopings y peligrosos enemigos finales se alternaban con fases y personajes "más calmados", lo que completó un título espectacular y a la altura de la leyenda de la mascota.



Big in Japan

Rizando el erizo

Sonic Adventure 2

Sonic Adventure 2

Dreamcast Julio

su paso por la revista
Sabíamos que sería el último gran juego de Sonic en una consola de Sega, lo que nos hizo tratar todos sus contenidos con un cariño especial.



Sonic ya hacía "saltos de fe" hace más de 15 años.

2



Sonic se adaptó como nunca a las 3D en este juegazo para Dreamcast.

Gráficos: 97

Cualquier calificativo se queda corto para describir el acabado gráfico del juego. Todo raya a un nivel sobresaliente y va a ser muy difícil que veamos otro título de plataformas con una calidad gráfica similar en Dreamcast.

Sonido: 95

De lo mejor del juego. Las voces, aunque en inglés, se adaptan a los movimientos de los personajes. Por su parte, las composiciones musicales son muy pegadizas.

Jugabilidad: 94

A pesar de que el número de acciones que pueden realizar los personajes es muy elevado, el control es sencillo e intuitivo.

Diversión: 97

Es una fuente inagotable de diversión: además del modo historia, hay que añadir el mundo de los Chaos, las descargas de internet, el modo multijugador... ¡Y hasta carreras de karts!.

Opinión:

El mes pasado ya intuíamos que los chicos del Sonic Team estaban completando algo realmente grande. Pero, después de haber jugado de cabo a rabo esta versión final, sólo nos queda rendirnos a la evidencia: nos encontramos ante el mejor juego de plataformas que se puede encontrar en 128 bits, y quizá uno de los mejores de la historia en su género. Por mucho que se intente resulta difícil encontrarle defectos. Sonic ha vuelto rodeado de nuevos personajes, y lo ha hecho por la puerta grande. ¡Bien por Sega!

Valoración 96

nuestra nota

Por fin Sonic le sacó todo el jugo a Dreamcast y protagonizó un juego que "lo petó" en las puntuaciones.



Los combates eran frenéticos y suponían el grueso del juego.



10 devil may cry



- COMPAÑÍA: **Capcom**
- CONSOLA: **PS2**
- AÑO: **2001**
- Nº DE LA REVISTA: **123**
- NOTA: **96**

PS2 necesitaba un golpe de efecto para destacar y Sony recurrió a un demonio de lo más efectivo para cualquier trabajo: Dante Sparda.

Los combates más espectaculares se disputaron en PS2 gracias a *Devil May Cry*, el primer título de la saga del que nos gustó todo, pero en especial el brutal sistema de lucha que desplegaba Dante contra los demonios. La oscura ambientación, que se apoyaba en un brillante apartado técnico, puso la guinda a uno de los mejores juegos de la nueva consola de Sony y del año 2001. Había nacido una nueva leyenda en el mundo de los videojuegos.



su paso por la revista

Era una de las primeras grandes apuestas para PS2, lo que hizo que tuviese mucha presencia en la revista. Por suerte, demostró que se lo mereció de sobra.

Gráficos: 96

El increíble motor gráfico del juego genera, en tiempo real, unos decorados superiores a los de «RE Code: Veronica», junto a unos personajes de una calidad igual de impresionante. Todo ello a una velocidad endiablada.

Sonido: 93

Caña total en los combates, piezas para órgano en los momentos tranquilos y efectos de sonido que te meten de lleno en los combates.

Jugabilidad: 95

El control responde perfectamente tanto en los saltos como en los combates, siendo en ellos donde entusiasma la facilidad con la que realizamos todos las decenas de ataques que podemos hacer.

Diversión: 97

23 niveles repletos de acción, 12 misiones ocultas, impagables combates y ataques espectaculares que satisfacen al más exigente. Y todo ello a un ritmo trepidante y con una duración muy por encima de la media. Simplemente genial.

Opinión:

«Devil May Cry» es uno de esos títulos que primero entra por los ojos y oídos, gracias a un despliegue visual y sonoro realmente espectacular. Pero lejos de quedarse ahí, una vez metidos en faena nos encontramos con una de las aventuras más excitantes y absorbentes que hayan pasado por cualquier consola. Cada secuencia es una maravilla, el ritmo es trepidante y, encima, es largo como pocos. Vamos, que no sé a qué estáis esperando para haceros con él.

Valoración 96

nuestra nota

Una nota sobresaliente para un juego brillante y que marcó un antes y un después en las aventuras de acción.



NUESTRO DÉCIMO ANIVERSARIO

En el número 120 Hobby Consolas cumplió 10 añitos. Para celebrarlo hicimos un breve repaso por la historia de la revista. ¡Qué tiempos!

Datos de consolas, anécdotas de la revista... ya por aquella época teníamos historia para echar la vista atrás y recordar viejos tiempos.

Viñetas consoleras

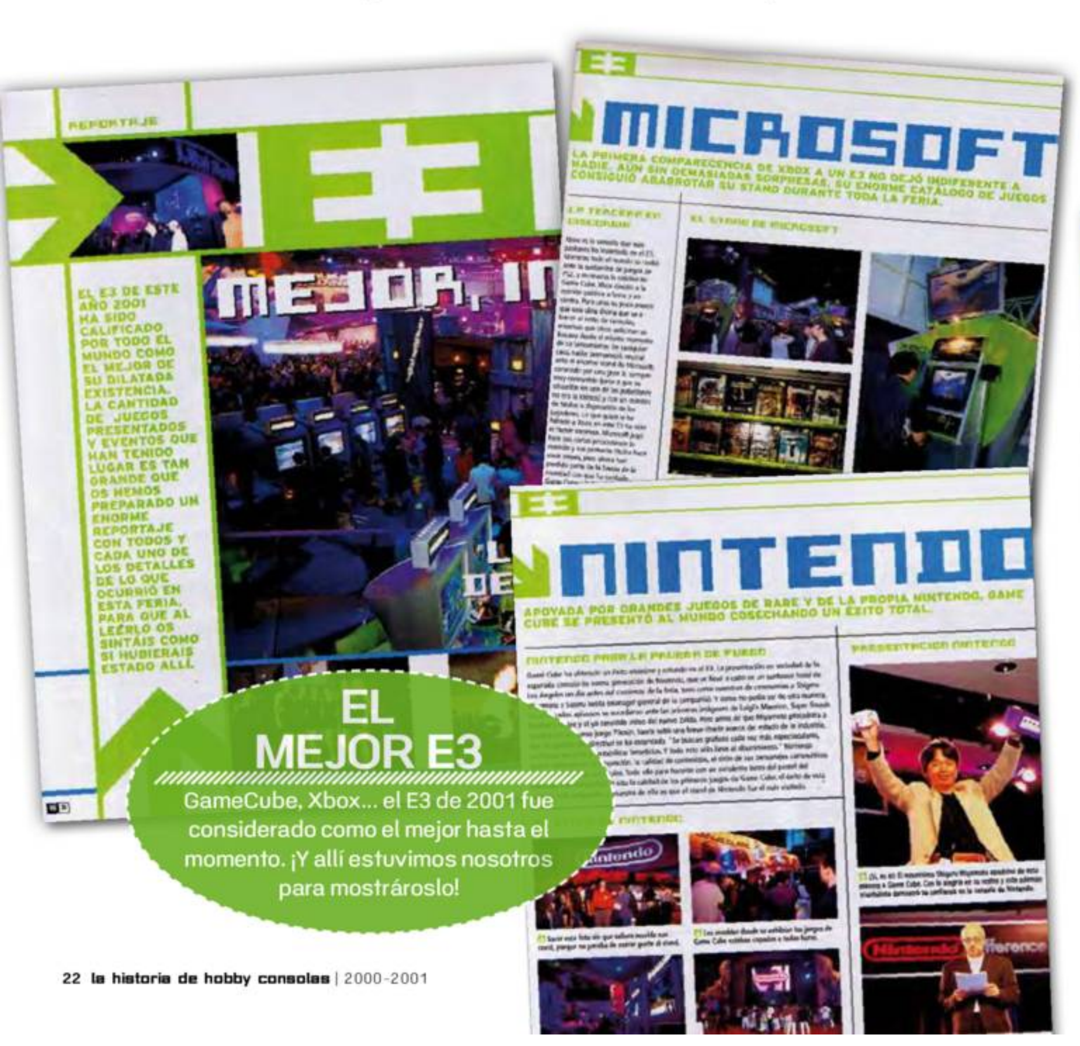
Las viñetas consoleras de Francisco Javier Gamboa comenzaron a amenizar nuestras páginas. Sus ocurrencias siempre nos hacían esbozar una sonrisa.



La actualidad consolera siempre daba mucho juego a la hora de crear situaciones tan surrealistas como desternillantes.

curiosidades de la revista

La profileración de internet, consolas más potentes que nunca, juegos a porrillo... Si ya teníamos peligro antes, estas nuevas "armas" dieron pie a muchísimas anécdotas. ¡Las recordamos!



EL MEJOR E3

GameCube, Xbox... el E3 de 2001 fue considerado como el mejor hasta el momento. ¡Y allí estuvimos nosotros para mostráros lo!

Concursos para soñar

Los concursos, todo un clásico de Hobby Consolas, tampoco cesaron en esa época de la revista, aunque se adaptaron a los nuevos tiempos. En estos dos años regalamos cientos de juegos, todo tipo de merchandising y, por supuesto, las consolas más punteras del momento, como Dreamcast o PlayStation 2. ¿Alguien daba más por menos?



moldeando hobbyconsolas

El número 115 de Hobby Consolas estrenó un buen número de cambios en los contenidos y maquetación. Crecer y adaptarse a los nuevos tiempos siempre ha sido una de nuestras máximas prioridades.

El sensor

La lista de los más vendidos se amplió para diferenciar a los títulos por plataforma y, además, para mostraros la actualidad de los listados de ventas de Japón, Estados Unidos y Reino Unido.

El sumario estrenó un formato mucho más limpio e intuitivo. Ahora era muy fácil tener una visión general a los contenidos de la revista con un breve vistazo.

Las noticias

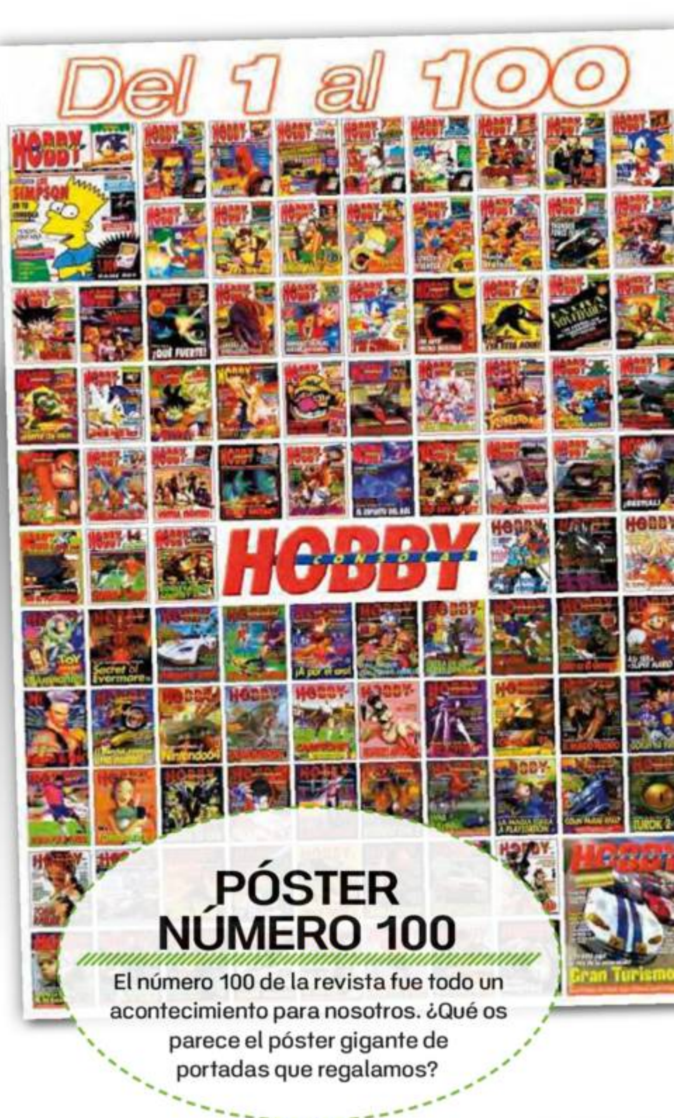
La sección de actualidad se amplió considerablente para ofreceros la última hora del panorama consolero a nivel global. ¡Siempre estábamos ojo avizor en busca de noticias!

Las noticias más relevantes tenían una cobertura especial que incluso nos llevaba a convertirlas en completos reportajes conmemorativos.

mirando a la red

En internet on line os contábamos todas las noticas y rumores que investigábamos en la web. Muchos contenidos se enfocaban a nuevas tecnologías, como el WAP:

Internet ya estaba en muchos hogares españoles, y en la revista empezamos a "enriquecer" nuestros contenidos, por ejemplo, recomendando webs.



PÓSTER NÚMERO 100

El número 100 de la revista fue todo un acontecimiento para nosotros. ¿Qué os parece el póster gigante de portadas que regalamos?



Buscando a vuestra Lara favorita

Tener al mayor experto de España en "Laras" de carne y hueso en la redacción era algo que había que aprovechar, por lo que hicimos este divertido reportaje. Manuel del Campo aseguró que era exclusivamente por trabajo.

curiosidades de la revista 2000-2001

Pioneros

Fuimos los primeros en España en tener GameCube y Xbox... y en hacer unos "unboxing" en foto un tanto peculiares. Hay que ver las caras y poses que lucíamos.



La llegada de una nueva consola a la redacción siempre ha sido uno de nuestros momentos más "mágicos".



moldeando hobbyconsolas

Muchas veces hacíamos las guías con versiones "Beta" repletas de errores, lo que suponía una dificultad añadida. ¡Con la de *Alone in the Dark* lo pasamos fatal!

Más guías

Las guías completas aumentaron en número y profundidad. En algunas ocasiones iban incluidas en la propia revista y, otras veces, llegaban en forma de suplemento gratuito.



Manuel de Campo posa, en 2001, con el mismísimo Hideo Kojima. Debajo, David Martínez hace lo propio con Mendieta, el futbolista español.

BIEN ACOMPAÑADOS

Futbolistas, desarrolladores, actores... Hobby Consolas ya tenía mucho bagaje en aquella época y, en ocasiones, ¡eran los propios famosos los que nos pedían posar con nosotros!



Las azafatas del E3, Manuel a su rollo con la nueva Lara... esto de ser periodista de videojuegos ya era un trabajo de lo más estresante.

Con la polémica

Temas delicados, como el escatológico contenido de *Conker Bad Fur Day* o el tristemente mediático asesinato perpetrado por José Rabadán, "el asesino de la katana", también fueron tratados en la revista, cada vez más adulta.

La supuesta influencia de *Final Fantasy VIII* en el caso de "el asesino de la katana" desató opiniones de toda índole en la prensa y en nuestros lectores, a los que dimos voz.

"Otros" juegos

El enorme número de lanzamientos de la época nos obligó a crear esta sección, en la que no puntuábamos numericamente a los estrenos "menores", sino con un breve texto y un emoticono.

En el escaparate os mostrábamos lo último en merchandising consolero. ¡Lo queríamos todo!



TAMBIÉN CINE

El cine siempre ha tenido su hueco en la revista y, ya en esta época, os hablábamos de los estrenos relacionados con juegos.



Aneglina Jolie en Tomb Raider, Mila Jovovich en Resident Evil... el mundo de los videojuegos cada vez era más importante y los productores de cine lo veían

Hobby Consolas sale por la tele

Un trabajo muy duro



Tras arrasar en Tómbola, nuestro redactor Roberto Ajenjo protagonizó un especial de "Desesperado Club Social" sobre los trabajos más duros que todavía existen. Parece que Spielber... estudiando convertir... en una gran...

Salimos en la TV

El programa Desesperado Club Social hizo un especial de TV que les llevó a nuestra redacción.

Los mejores del 99

Los premios Hobby Press 2000, que ya eran todo un acontecimiento, fueron presentados por Jesús Vázquez y Lara Croft. ¡Menudo nivelazo gastábamos!



¿Qué debe tener un juego para alcanzar una puntuación de 100 en HOBBY CONSOLAS?

En los últimos años hemos visto llegar juegos de una enorme calidad, pero ninguno de ellos ha conseguido alcanzar un grado de perfección suficiente como para que los duros críticos de Hobby le "casquen" la puntuación perfecta. Desde luego, el que quiera conseguirlo debe cumplir, al menos, estos requisitos:



...Que tenga un protagonista carismático. No hace falta que nos coloquen al prototipo de héroe o heroína, pero sí debe llenar la pantalla con su personalidad. Mirad a Torrente...



...Que sea diferente a todo lo conocido. Que revolucione el mundo de los videojuegos, vamos. Estamos hartos de copias, imitaciones, refritos y tanta falta de imaginación. ¡Queremos ideas frescas!



...Que dure más que los conejitos del anuncio de pilas de la tele. Y es que no hay nada peor que gastarte los ahorros en un juego, ¡y que te lo acabes en menos que canta un gallo!



...Que el argumento sea tan emocionante... ...que nos ponga los pelos de punta. Y no es que no nos gastemos dinero en peluquería, es que eso de quedarse dormido de aburrimiento ante una consola queda muy, muy feo, y no sirve de nada.



...¡Que aparezca alguna tía que esté muy buena! Y antes de que nuestras lectoras femeninas nos echen las manos al cuello, esto... pues bueno, también algún tío.





Y los próximos candidatos son: Metal Gear Solid 2 (PS2), Resident Evil (GC), Final Fantasy X (PS2), Tomb Raider (PS2), Halo (Xbox)

¿UN 100 EN HOBBY?

¿Quiénes somos? ¿de dónde venimos? ¿qué hace falta para lograr un 100 en Hobby Consolas? algunas preguntas quizás nunca sean respondidas...



Las frases del momento, novedades como el juego online... casi todo valía en aquella época.

Ring de publi

La lucha por hacerse con el mercado hizo a las distintas compañías agudizar el ingenio y mostrar en nuestras páginas geniales campañas.

EL ORIGEN DE LOS GÉNEROS

¿Cuáles fueron los cimientos de las plataformas? ¿y del survival horror? En este reportaje os contamos la historia de la mayoría de géneros.







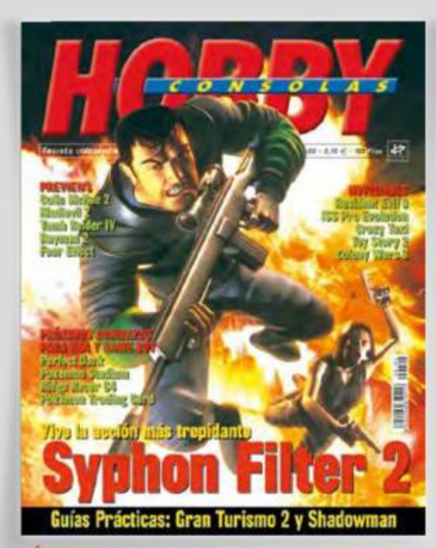


marchando una de tapas

El inicio del nuevo milenio vino acompañado de una nueva remesa de Hobby Consolas y de sus respectivas portadas. ¿Sois capaces de recordarlas todas?



NÚMERO 101. La segunda entrega del juegazo protagonizado por Colin McRae protagonizó esta portada. ¿La causa? Un brutal reportaje exclusivo fruto de nuestro viaje a las oficinas de Codemasters



NÚMERO 102. Y seguimos con otro regreso. La vuelta de Gabriel Logan a PSX era un motivo de alegría para todos los poseedores de la consola. ¡Y en el interior de la revista os contamos todo, todo!



NÚMERO 104. *Jedi Power Battles*, el nuevo juego basado en Star Wars: La Amenza Fantasma, hizo que La Fuerza fuera muy intensa en la portada de mayo de 2000. ¡El juego se llevó un merecido 90!



el número 100 de hobby consolas

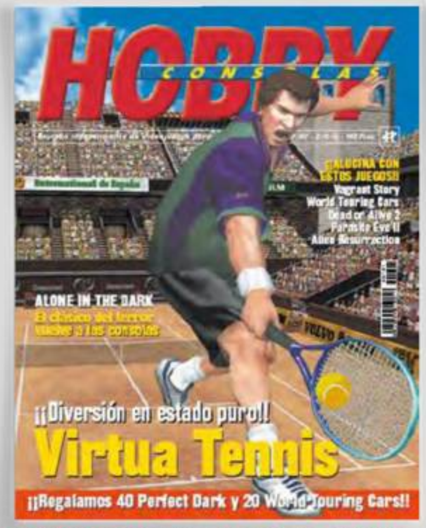
EL NÚMERO 100 de nuestra revista llegó en enero del año 2000. Para nosotros fue una cifra de lo más significativa y que, entre otras muchas cosas, nos sirvió para echar la vista atrás. Tal y como nos contó Manuel del Campo en su editorial, la llegada de esta "centena" nos hizo recordar a aquella "panda" de intrépidos redactores que, en octubre de 1991, iniciaron un sueño por e que "nadie daba un duro". Manuel brindó por otros 100 o 200 números más... ¡y parece que funcionó!



NÚMERO 105. Joanna Dark, protagonista de *Perfect Dark*, posó así de segura de sí misma en nuestra portada. No le fue muy difícil hacerlo, ya que sabía que su juego era uno de los mejores de la historia.



NÚMERO 106. Con una pose parecida a la de Joanna Dark, el gran Solid Snake sacó músculo en esta tapa y, a través de esta brutal imagen, nos anució los primeros datos de *Metal Gear Solid 2* para PS2.



NÚMERO 107. Pocas veces nos habíamos divertido y "picado" tanto en la redacción como lo hicimos con *Virtua Tennis*. Nuestras competiciones fueron tan épicas que... ¡hasta le dedicamos esta portada!



NÚMERO 108. La arqueóloga Lara Croft, una de las habituales en nuestras portadas, repetía en este número con motivo de las nuevas entregas de *Tomb Raider* que estaban por llegar a PSX, PS2 y DC.



NÚMERO 109. Nada más estrenarse en Japón, en Hobby nos hicimos con una copia de *Final Fantasy IX*. Nos impresionó tanto que le dedicamos un extenso reportaje y esta tapa. ¡Y no sería la única!



NÚMERO 110. El "derby" entre *ISS* y *FIFA* estaba al rojo vivo en el 2000. Esta imagen de Mendieta con la Selección Española sirvió de ideal acompañamiento para la comparativa que os ofrecimos.



NÚMERO 111. La joya de corona de Dreamcast por fin había llegado a España. ¡Y había que celebrarlo! En nuestro extenso análisis de *Shenmue* os contamos todas las maravillas de esta obra de arte.



NÚMERO 112. La desarrolladora española Pyro Studios, con Gonzalo Suárez a la cabeza, nos descubrió los secretos de la conversión de *Commandos 2* de PC a PS2 y Xbox.



NÚMERO 114. *Final Fantasy IX* repetía portada por un motivo ineludible: ¡su lanzamiento en España! 6 páginas de la revista fueron necesarias para analizar uno de los mejores juegos de PSX.

todas las portadas 2000-2001

HOBBY CONSOLAS

Revista independiente de videojuegos para consolas | Año IX - Nº 103 - 450 Ptas. - 2,70 €

Guía Práctica
Llega al final de Donkey Kong Country 64

Grandes estrellas para el 2000
RE: Code Veronica
Dead or Alive 2
Pokémon Stadium
Sega GT
Manager de Liga
F-1 2000

CONCURSO
Regalamos 40 Medievil 2

SUPLEMENTO DE 16 PÁGINAS

¡¡Te descubrimos todas las posibilidades de la nueva consola de Sony!!

PLAYSTATION 2



llega playstation2 a la redacción

EL NÚMERO 103 vino acompañado de un suplemento de 16 páginas en el que os "destripábamos" antes que nadie todos los secretos de la nueva consola de Sony: PS2. Tras una larga espera, la máquina se estrenó en Japón con un éxito sin precedentes y, por supuesto, una de esas unidades fue a parar a nuestra redacción. ¡Era por trabajo!





se muestra xbox por primera vez

EL NÚMERO 113 llegó al kiosco por los pelos. Y es que, a pocos día del cierre de edición, viajamos a Londres para ver en vivo y en directo lo que hasta ese momento era tan solo un baile de números y rumores. Xbox, la "superconsola" (así la definimos) de Microsoft ya era una realidad, y por fin pudimos verla, tocarla... ¡y compartirlo con vosotros!



MICROSOFT YA TIENE LISTA SU CONSOLA

POR FIN SE HA DESVELADO EL MISTERIO. MICROSOFT PRESENTÓ EN LAS VEGAS EL DISEÑO DEFINITIVO DE X BOX, UNA CONSOLA QUE NACE BAJO LA INFLUENCIA DEL PC Y CON LA GARANTÍA DE TENER TRAS DE SÍ A LA COMPAÑÍA DE SOFTWARE MÁS PODEROSA DEL MUNDO. CON UNAS CAPACIDADES TÉCNICAS QUE ASUSTAN Y EL APOYO DE LOS DESARROLLADORES DE VIDEOJUEGOS MÁS IMPORTANTES, LLEGARÁ A ESPAÑA A PRINCIPIOS DEL 2002, TRAS HACERLO EN OCTUBRE DE ESTE AÑO A USA Y JAPÓN

XBOX

PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST · PS2 · GAME BOY · GAME CUBE · XBOX

HOBBY CONSOLAS

Nº 113 - 450 Ptas. - 2,70 €



Desvelamos todos los secretos de XBOX

MICROSOFT INVENTA LA SUPERCONSOLA

Guía práctica: TOMB RAIDER CHRONICLES



NÚMERO 115. La secuela de *Fear Effect*, el genial juego de Kronos Digital y Eidos para PSX, estrenaba su segunda parte. Y nosotros le dedicamos portada, análisis, póster y guía. ¿Alguien daba más?



NÚMERO 116. El Survival Horror seguía de moda y *Alone in the Dark* estaba llamado a ser uno de sus referentes. Eso sí, le tocó compartir portada con Game Boy Advance. ¡Ya la habíamos probado!



NÚMERO 117. El espectacular *Gran Turismo 3* destacaba en una portada que también hacía mención a juegos como *Sonic Adventure 2, Onimusha, Final Fantasy X* y *Crazy Taxy 2*. ¡Madre!



NÚMERO 118. Ni el anuncio de *Tekken 4* consiguió quitar la cara de mala leche a Tiger Jackson. Y eso que lo intentamos poniéndole cerca la miniatura del póster gigante de Angelina Jolie que regalamos.



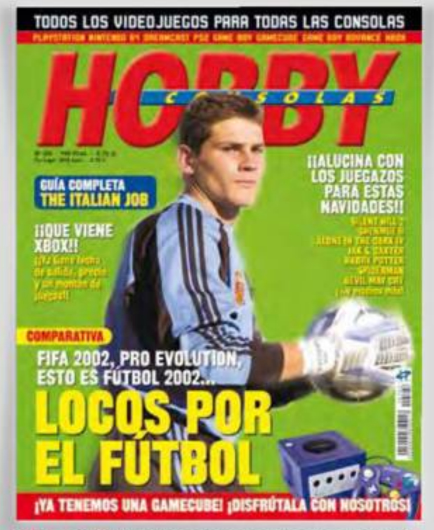
NÚMERO 119. Una de nuestra portadas más polémicas. Debido a una información errónea, os dijimos que *Shenmue II* llegaría a DC... y a PS2. Al final, el juego solo salió en la máquina de Sega ¡Ups!



NÚMERO 120. Para celebrar nuestro décimo aniversario elegimos a una de las sensaciones del momento: la primera entrega de *Final Fantasy* para PlayStation 2. ¡A Tidus se le veía encantado!



NÚMERO 121. Syphon Filter repetía portada, en esta ocasión, con motivo nuestras impresiones en exclusiva de su tercera entrega. Por cierto, en este número os hablamos de más de 100 juegos nuevos.



NÚMERO 122. Un jovencísimo Iker Casillas sirvió de reclamo para nuestra comparativa entre todos los simuladores de fútbol del mercado... ¡y para anunciaros que ya teníamos una Gamecube!



NÚMERO 123. Nada menos que 232 páginas nos hicieron falta para contaros toda la actualidad de las consolas y de cientos de juegos aquella Navidad. Entre ellos destacó uno: *Metal Gear Solid 2*





una etapa inolvidable

por **SERGIO MARTÍN**

bio

SERGIO MARTÍN comenzó a trabajar como colaborador en Hobby Press en el año 2000 en esa gran publicación que fue la Revista Oficial Dreamcast.

DESPUÉS DE SU CIERRE, pasó a colaborar tanto en Hobby Consolas como en Nintendo Acción.

ACTUALMENTE dirige la revista digital gratuita Fnac Gamers / Save the Game y escribe para 3DJuegos, Vandal y Hobby Consolas.

Como bien saben los que me conocen, mi memoria es muy selectiva y apenas suelo recordar lo que desayuno todas las mañanas. Pero la "era Hobby Press" me dejó recuerdos realmente inolvidables...

Confieso que he tenido que consultarlo por aquello de documentarme como es debido, y fue a finales del año 2000 cuando comencé a trabajar como colaborador en Hobby Press. Pero no fue Hobby Consolas mi primera parada en esta empresa, dado que antes mi "sensei" Javier Abad me reclutó para escribir en la que desde mi punto de vista ha sido la mejor revista de videojuegos que se ha publicado en este país: la Revista Oficial Dreamcast. Esta etapa fue la que me sirvió para aprender de lo que iba la "fiesta" en este sector, pero como eso no le importa ni le interesa a ninguno de vosotros, de las mil anécdotas que podría contaros me quedaré con una.

Veréis. En aquel entonces las guías de juegos se realizaban a la antigua usanza, tarea que os puedo asegurar que era de todo menos sencilla, agradecida ni rápida... sobre todo cuando tocaba ajustar los textos y las pantallas sobre la interminable maqueta: creo que Dios las creó para martirizarme. En fin, que una de las muchas guías de juegos que me tocó realizar en su día fue la de *Shenmue*, el clásico de Sega para Dreamcast. Bien, pues por si no fuera ya suficiente trabajo superar el juego varias veces (era necesario hacerlo), encontrar cada uno de sus secretos, capturar las pantallas de turno, escribir los textos, ajustarlo todo y tenerlo listo para las fechas fijadas (normalmente muy ajustadas)... ¡tuve que hacerlo dos veces porque ocurrió un p... fallo en el disco duro del servidor donde estaba alojada! Cuando Javier Abad me contó la "gracia" con esa medio sonrisa suya tan característica y su habitual cara de circunstancias (seguro que es un maestro jugando al póker), casi le estrangulo a él, al jefe de sistemas, a la pobre chica de la limpieza que no tenía culpa de nada pero que estaba allí y al mismísimo Yu Suzuki si hubiera estado por allí. Creo que incluso se me pasó por la cabeza lanzar el ordenador por la ventana... Evidentemente y tras ese suceso, creo que pasó bastante tiempo hasta que me volvieron a encargar otra guía de éstas tan "curiosas", no sé si por miedo, pudor, vergüenza o para que mi salud mental se reequilibrara. Lo raro es que no terminé cogiendo manía al juego en sí, algo realmente extraño, dado que como muchos que también han realizado guías de este estilo saben perfectamente, normalmente cuando terminas el trabajo no puedes ni ver al título de turno.

Los partidos a Pro Evolution Soccer después de las comidas eran el pan nuestro de cada día: la de sillas que me cargué...

Pero mi paso por Hobby Press quedará marcado siempre por mi etapa en Hobby Consolas por múltiples motivos que sería imposible explicar en una página (ni en un libro, aunque todo es ponerse), pero que guardan una relación directa con las sesiones post-comidas. ¿Y por qué? Pues porque cuando terminábamos de comer, llegaba la "hora del PRO". Acalman (Daniel Acal), Fruta (David Fraile), Mexican (Ricardo), Pichot (himself), David Martínez y casi cualquiera que se pasaba por allí cogía su sitio (¡importantísimo!) y su mando para jugar a la versión correspondiente de *Pro Evolution Soccer*. En aquel entonces *FIFA* no era el dominador del género como sucede ahora y libraba una batalla dura con su gran competidor. Pero nosotros lo teníamos claro y siempre jugábamos dos o tres partidos como mínimo antes de volver al trabajo.

Lo que todavía no sé es cómo, al terminar cada sesión, conseguíamos encontrar sillas que no tuvieran el reposabrazos derecho destrozado, elemento que se convertía habitualmente en el "sparring" improvisado de mis... "lamentos físicos". ¿Alguien las arreglaba sin que nos diéramos cuenta? Un misterio que nunca fui capaz de descifrar. Lo que sí tengo claro es que se trató de una época verdaderamente maravillosa y de la que estoy seguro que todos los que la vivimos guardamos un recuerdo muy especial.



La parada durante la hora de comer era el mejor momento del día en mi etapa en Hobby Consolas. La redacción se reunía para disputar apasionantes partidos a *Pro Evolution Soccer*.

HOBBY CONSOLAS



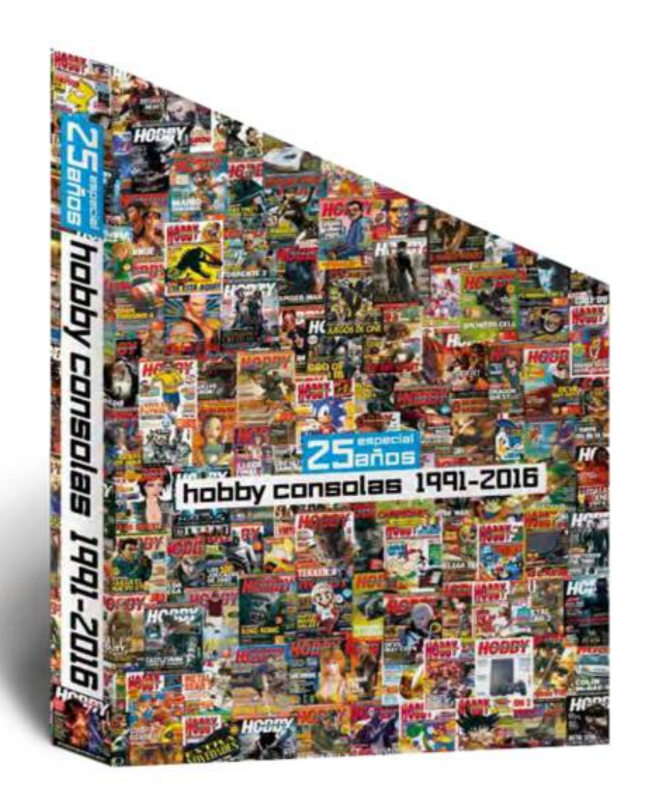
plan de la colección

N° 1 (HC 295): Años 91/92/93
N° 2 (HC 296): Años 94/95
N° 3 (HC 297): Años 96/97
N° 4 (HC 298): Años 98/99
N° 5 (HC 299): Años 2000/01
N° 6 (HC 300): Años 02/03
N° 7 (HC 301): Años 04/05
N° 8 (HC 302): Años 06/07
N° 9 (HC 303): Años 08/09
N° 10 (HC 304): Años 10/11
N° 11 (HC 305): Años 12/13
N° 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número, aprovecha nuestra **oferta de suscripción**:

12 números de Hobby Consolas + archivador para la colección por solo

33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**